

Les grains de riz paddy figurent les graines ou l'ivraie selon qu'ils soient placés sur un pion orange ou noir.

Αφή
AFI,
Sur les voies déchues.

(temps de lecture des règles : 2 minutes)

glossaire

Αφη [Afí] : sente
Λαβη [Laví] : emprise
Νικη [Níki] : victoire
Πονοσ [Pónos] : souffrance
ουροσ [Ouros] : maître, gardien
Προσφορα [Prosforá] : offrande
Θριαμβοσ [Thríamvos] : triomphe
Θυσια [Thysía] : sacrifice

1/9

Mon voyage est erratique.
L'**oubli** emporte le temps.
La **Forêt** ronge le **Monde**.
Sans pair, l'ombre est ma lumière sous les cimes.
Les **Vénérables** oscillent sous les bourrasques d'**égrégore**.
Λαβη, s'enkyste en mes chairs.
Les ουροσ me pourchassent.

Le monde tombe ou est tombé en **ruine**
La **forêt** envahit tout ou a tout envahi
L'**oubli** nous ronge
L'**emprise** transforme tout
L'**égrégore** donne corps à nos peurs
Les **horlas** sont tapis près de nous

2/9

3D4

Le résultat de ma main (3d4) détermine mon avancée sur le plateau du jeu de parcours d'Ur. Afin d'accéder à une case, je dois obtenir le nombre figuré sur celle-ci. Si mon résultat est insuffisant, je le serre. Ce sont les graines que je sème, telles les arpenteuses des songes, afin de retrouver un chemin au sein de l'exubérante prosodie végétale.
Toutes les graines qui n'auront pas été récoltées à la fin d'un tour de table complet, seront alors de l'ivraie dont se nourrissent les **horlas**.
L'inventaire est réduit aux seules hardes qui revêtent les gamins et un bâton de marche.
Tout autre possession produira de l'ivraie.
Le **Horla** surgit dès que 4 graines d'ivraie sont semées.
Dès lors, à chaque instance d'une joueuse qui s'achève, se joue un retour **Horla**.
Une Προσφορα purge l'ivraie qui parsème Αφη.

3/9

4/9

Les joueuses partent du point **B** et suivent les flèches indiquant le sens de circulation.

Le **horla** part du point **A** et respecte les flèches indiquant le sens de circulation. Toutefois, sitôt qu'iel voisine une case occupée par une jeune âme, ses mouvements sont libres afin de mieux fondre sur ses proies.

Lorsque un **Horla** occupe une case, la joueuse peut renoncer à son instance pour éviter de l'y rejoindre.

5/9

Aides de jeu pour improviser la structure narrative (1/2) :

Playlist Millevaux
https://chartopia.d12dev.com/chart/31177/
Playlist Вий, arc narratif joué avec Αφη
https://youtube.com/playlist?list=PLx__yF5CIs1v5oloAHoqL7MNuxbt14-ox
Inflorenza
https://outsiderart.blog/millePvaux/inflorenza-2/
Nervure
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/nervure/
Almanach
https://outsiderart.blog/millevaux/almanach/
Les Sentes
https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

6/9

Aides de jeu pour improviser la structure narrative (2/2) :

Jouer le vertige logique
https://outsiderart.blog/catalogue/jouer-le-vertige-logique/
Le tarot de l'aventure imprévue
https://solonce.itch.io/le-tarot-de-laventure-imprvue
Intrigues en huis-clos
https://solonce.itch.io/intrigue-en-huis-clos
Horracle
https://jbfh.itch.io/horracle

7/9

Crédits

Texte de Claude Féry, domaine public

Photographies

Claude Féry

Polices

Day Roman
OldnewspaperTypes
Symbola
gratuites pour un usage non commercial

8/9

Appel à suggestions

Ce jeu est encore en développement., aussi toutes les remarques et contributions seront les bienvenues.
aseri736@gmail.com

9/9





ΘΡΙΑΜΒΟΣ [Thríamvos] : **triomphe**

Dans mon instance, je dis comment,
je plie le **Monde** à ma volonté.

○■○ PRÉCAUTIONS

Vous pouvez établir trois listes de sujets sensibles :

- les sujets qui ne pourront apparaître
- les sujets qui pourront être évoqués mais seulement de façon elliptique
- les sujets qui mériteraient d'être évoqués en détail

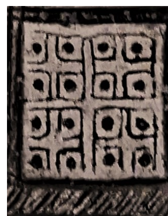
○●○ ΟΥΡΟΣ

La bulle de l'anti-pape, **Dimitri Orloff** ***De Expiatione Mutatorium*** se diffuse et dans son sillage, une croisade mobilise tous les cosaques fidèles à la vraie foi.
Une grande chasse aux chimère les jette sur les sentes.
Tout ce qui est différent finit au bûcher !



ΠΡΟΣΦΟΡΆ [Prosforá] : **offrande**

Dans mon instance,
je dis ce que je donne au **Monde**.



ΠΌΝΟΣ [Pónos] : **souffrance**

Dans mon instance, j'évalue le poids de mon échec.
Je dis comment à moi, s'impose le **Monde**.



ΘΥΣΊΑ [Thysía] : **sacrifice**

Dans mon instance, je dis ma perte.
Je dis ce que je cède au **Monde**
pour que s'accomplisse ma volonté.

○●○ LA FORÊT

La part animale des jeunes âmes s'éveillent au chant profond de la forêt.
Forêt est vivante. Elle bouge ! Les arbres font cercle !
Les parasites et la végétation détériorent tout se que bricolent les jeunes âmes aventurières.
Les gamins ont perdu la trace !
Le grand, Oriente, bruisse comme une feuille ! Ses mots sont tombés dans la fondrière !

○●○ L'EMPRISE

Quelqu'un(e) s'est fait mordre par quelque chose ;
Quelle vilaine plaie !
Une jeune âme se métamorphose.
Un mal insidieux se propage sous les frondaisons.
Des questionnements identitaires profonds étreignent les âmes vagabondes.

○●○ L'OUBLI

Où s'est passé … ?
Sommes-nous frères et sœurs ou de simples compagnons d'infortune ?
Pourquoi les ΟΥΡΟΣ serait-ils si méchants ? Ce ne sont que des histoires pour que les plus grands commandent !

○●○ L'ÉGRÉGORE

Les noyés s'extirpent de la mare et de la glaise. Ils sont confus et très apeurants.
La petite bande aurait profané un lieu sacré…
Des souvenirs des égarés s'insinuent dans les têtes.
Les plus jeunes multiplient les gestes superstitieux…
Une partie de la bande perd la raison.

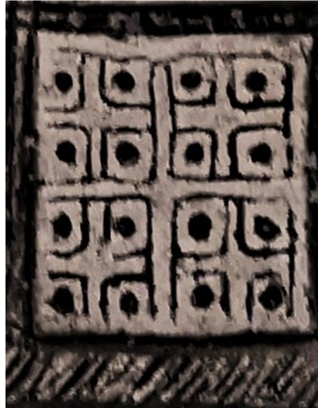
○●○ LES HORLAS

On s'interroge sur l'humanité de la personne censée incarner un monstre.
Une visiteuse s'empare des provisions et d'étranges empreintes sont relevées autour du bivouac.
Une présence, furtive, se coule dans les hallier.. et sans cesse se dérobe



ΝΊΚΗ [Níki] : **victoire**

Dans mon instance, je dis l'amertume de ma victoire sur le **Monde**
ou un figurant.

○●○ ΟΥΡΟΣ	○■○ PRÉCAUTIONS	 Θριαμβος [Thríamvos] : **triomphe**
 Προσφορά [Prosforá] : **offrande**	 Πονος [Pónos] : **souffrance**	 Θυσία [Thysía] : **sacrifice**
○●○ L'OUBLI	○●○ L'EMPRISE	○●○ LA FORÊT
 Νίκη [Níki] : **victoire**	○●○ LES HORLAS	○●○ L'ÉGRÉGORE